

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Televisi dan Perkembangannya

2.1.1 Definisi Televisi

Perkembangan media komunikasi modern dewasa ini telah memungkinkan orang di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi. Hal ini dimungkinkan karena adanya media yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan. Media penyiaran tersebut salah satunya adalah televisi, yang merupakan salah satu bentuk media massa yang efisien dalam mencapai audiennya dalam jumlah banyak. Karenanya media penyiaran memegang peranan penting dalam ilmu komunikasi terutama komunikasi massa (Morissan, M.A, 2008: 13). Dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan salah satu media elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberi informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

Seiring perkembangannya televisi sudah bukan merupakan kebutuhan tersier melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi setiap hari dalam masyarakat. Lebih dari dua jam perhari orang menyempatkan diri untuk menonton televisi. Televisi merupakan suatu kebutuhan akan hiburan yang mudah dan murah. Oleh karena itu televisi sangat cocok untuk dijadikan tujuan utama dalam memperoleh hiburan dan informasi.

2.1.2 Sejarah Perkembangan Televisi

Pada awal mulanya prinsip televisi ditemukan oleh Paul Nipkow dari Jerman pada tahun 1884, namun Vladimir Zworykin dari Amerika Serikat menemukan tabung kamera atau *iconoscope* yang bisa mengirimkan gambar ke kotak bernama televisi pada tahun 1928. Kemudian Zworykin bersama Philo Farnsworth berhasil menciptakan

pesawat televisi pertama yang dipertunjukkan pada pertemuan World's Fair tahun 1939. Kemunculan televisi awalnya ditanggapi biasa saja oleh masyarakat. Harga pesawat televisi yang masih mahal dan belum tersedia banyak program untuk disaksikan. Perang Dunia ke-2 sempat memberhentikan perkembangan televisi. Namun setelah perang usai, teknologi baru yang telah disempurnakan, berhasil mendorong kemajuan televisi. Perkembangan kamera yang semakin canggih dan layar televisi yang menjadilebih besar hingga banyak program dan jumlah stasiun lokal yang mulai membentuk jaringan.

Awal 1945 hanya terdapat delapan stasiun televisi dan 8000 pesawat televisi di seluruh AS. Namun sepuluh tahun kemudian jumlah stasiun meningkat hampir 100 stasiun. Semua program televisi juga awalnya ditayangkan dalam siaran langsung (*live*) saat belum ditemukan kaset penyimpanan. Barulah pada tahun 1956, Ampex Corporation berhasil mengembangkan *videotape* sebagai sarana mudah dan murah untuk menyimpan gambar dan suara program televisi. Kemudian pada 1950-an, pesawat televisi berwarna mulai diperkenalkan kepada publik. Siaran televisi berwarna diputar pertama kali oleh stasiun televisi NBC pada tahun 1960 dengan menayangkan siaran berwarna selama tiga jam perharinya. (Morissan, M.A, 2008 : 6-7)

2.2 Karakteristik Televisi

Menurut (Elvinaro, 2007) terdapat tiga macam karakteristik televisi , karakter televisi itu diantaranya :

1. Audiovisual

Televisi mempunyai kelebihan dibanding media penyiaran lainnya, yaitu dapat didengar maupun dilihat. Jadi apabila khalayak radio siaran hanya didengar saja, maka khalayak televisi bisa didengar dan dilihat gambar yang bergerak. Oleh karena itu televisi disebut sebagai media masa

elektronik audiovisual. Namun demikian, tidak berarti gambar lebih penting dari naskah atau Skrip, keduanya harus ada kesesuaian secara harmonis.

2. Berpikir dalam gambar

Ada dua tahap yang dilakukan proses berpikir dalam gambar. Pertama adalah visualisasi yakni menerjemahkan kata-kata yang mengandung gagasanyang menjadi gambar individual. Kedua, penggambaran yakni kegiatan merangkai gambar-gambar individual sedemikian rupa sehingga kontinuitas mengandung makna tertentu.

3. Pengoperasian lebih kompleks

Dibandingkan dengan radio siaran, pengoperasian televisi siaran lebih kompleks, dan lebih banyak melibatkan orang. Peralatan yang digunakan lebih banyak dan pengoperasiannya lebih rumit dan harus dilakukan oleh orang terampil dan terlatih.

2.3 Perbedaan Televisi dengan Media Penyiaran Lain

Berikut tabel perbedaan sifat televisi dengan radio dan media cetak , sebagai berikut:

Tabel 2.3 perbedaan sifat televisi, radio, dan media cetak

Jenis Media	Sifat
Televisi	<ul style="list-style-type: none">• Dapat didengar dan dilihat bila ada siaran• Dapat didengar dan dilihat kembali, bila diputar ulang• Daya rangsang sangat tinggi• Elektris• Cukup mahal• Daya jangkau besar
	<ul style="list-style-type: none">• Dapat didengar saja bila siaran• Dapat didengar kembali bila diputar

Radio	<ul style="list-style-type: none"> • ulang • Daya rangsang rendah • Elektris • Relatif murah • Daya jangkau besar
Media Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dibaca dimana dan kapan saja • Dapat dibaca berulang-ulang • Daya rangsang rendah • Pengolahan bisa mekanik (koran, majalah) atau elektrik (media online) • Biaya relatif rendah • Daya jangkau terbatas

Sumber : J.B Wahyudi, Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta 1992.

2.4 Format Program Televisi

(Wibowo, 2007) mengatakan bahwa format acara televisi dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut :

1. Seni Budaya

Seni budaya termasuk produksi karya artistik dalam produksi program televisis. Ada berbagai macam materi produksi seni budaya. Secara garis besar materi produksi seni budaya di bagi menjadi dua, Yaitu seni pertunjukan antara lain seni musik, tari,dan pertunjukan boneka dengan segala macam jenisnya.

2. *Talkshow*

Program wicara di televisi, atau biasa kita sebut dengan the talk program, meliputi banyak format, antara lain, kuis, interview (wawancara)baik di dalam studio maupun di luar studio dan diskusi panel

di televisi. Semua memang dapat disebut Program Wicara The Talk Program.

3. Berita

Dalam pengertian sederhana program *news* berita suatu sajian laporan berupa fakta dan kejadian yang memiliki nilai berita (unusual, factual, esensial) dan disiarkan melalui media secara periodik. Pengertian penyajian fakta dan kejadian biasanya diambil dengan memperhatikan hal-hal yang sekiranya tidak terlalu membuat shock. Tetapi subjektif semacam ini masih tergantung subjektivitas peliput.

4. Dokumenter

Dokumenter yaitu, sesuatu artikel yang nyata, faktual dan esensial, bernilai atau memiliki makna. Suatu dokumen dapat berwujud konkret kertas dengan tulisan atau berkas-berkas tertulis (ijazah, diktat, dan rontal catatan).

5. Feature

Merupakan suatu program yang membahas suatu pokok bahasan, suatu tema, diungkapkan lewat berbagai pandangan yang saling melengkapi, mengurangi, menyoroti, secara kritis dan disajikan dengan berbagai macam format.

6. Magazine

Program ini di kenal dengan program majalah udara. Sebagai mana disebut dengan majalah ceak, program magazine memiliki jangka waktu terbit mingguan, bulanan, tergantung dari kemauan produser. Program magazine mirip dengan program feature perbedaannya, kalau program feature satu pokok permasalahan. Sementara itu, magazine bukan hanya menyoroti satu pokok permasalahan, melainkan membahas tentang suatu bidang kehidupan, seperti wanita film, pendidikan dan musik, yang di tampilkan dalam rubrik-rubrik tetap dan disajikan lewat berbagai format.

7. Spot

Spot adalah suatu program yang ingin mempengaruhi dan mendorong penonton televisi atau pendengar radio, untuk tujuan-tujuan tertentu. spot merupakan program yang sangat pendek. Durasi suatu spot berkisar antara 10 detik hingga 1,5 menit

8. Sinetron

Dimasa lalu ketika stasiun televisi hanya satu, yaitu TVRI, nama program sinetron belum dikenal. Program semacam itu dijamin TVRI disebut drama televisi biasanya diproduksi sepenuhnya dengan menggunakan *setting indoor*, di dalam studio televisi.

2.5 Feature

2.5.1 Pengertian *feature*

Pada umumnya orang mengartikan *feature* sebagai karangan khas . Bahkan pengertian tersebut belum menjelaskan apa-apa. Cerita *feature* adalah artikel yang kreatif, kadang-kadang subjektif, yang terutama dimaksudkan untuk membuat senang dan memberi informasi bagi pembacanya tentang suatu kejadian, keadaan, atau aspek kehidupan (*Seandainya Saya Wartawan Tempo* : 9). Kerap orang mencampurbaurkan *feature* dengan opini dan *news*, karena memang diantaranya kedua ragam itulah tempatnya. Akan tetapi sebenarnya *feature* punya ciri khas sendiri. Dalam karya *feature* yang dimaksud kreasi adalah seperti narasi, wawancara, *vox pop*, musik, sisipan puisi-puisi, bahkan ada sandiwara pendek atau fragmen yang dipandu oleh seorang pembawa acara. *Feature* di televisi memiliki pengaruh yang sangat dalam bagi pemirsanya, karena dapat ditonton secara fiksi tanpa narasi panjang. Atmosfer yang terekam memberikan gambaran yang sesungguhnya. Selain itu, struktur *feature* televisi tidak terkait dengan bentuk piramida terbalik, dimana pokok pikiran utama bisa disajikan ditengah atau diakhir, karena kesimpulan cerita bisa saja terdapat sebelum cerita berakhir (Andi Fachrudin, 2012).

Sedangkan menurut Jim Atkins Jr, feature adalah suatu tontonan yang membuat pemirsa berlompatan dan berpindah untuk menyaksikan lalu mereka membicarakannya. Sumber : <http://www.rumpunnektar.com/2013/12/pengertian-unsur-dan-jenis-jenis-feature.html>

Jadi, Jika dalam penulisan berita yang diutamakan ialah pengaturan fakta-fakta, maka dalam penulisan feature kita dapat memakai teknik “mengisahkan sebuah cerita”. Itulah kunci perbedaan antara berita “keras” (spot news) dan feature. Penulis feature pada hakikatnya adalah seorang yang berkisah. Penulis melukis gambar dengan kata-kata: ia menghidupkan imajinasi pembaca; ia menarik pembaca agar masuk ke dalam cerita itu dengan membantunya mengidentifikasikan diri dengan tokoh utama. Penulis feature untuk sebagian besar tetap menggunakan penulisan jurnalistik dasar, karena ia tahu bahwa teknik-teknik itu sangat efektif untuk berkomunikasi. Tapi bila ada aturan yang mengurangi kelincahannya untuk mengisahkan suatu cerita, ia segera menerobos aturan itu. Asep Syamsul M. Romli menjelaskan bahwa dari sejumlah pengertian feature yang ada, dapat ditemukan beberapa ciri khas tulisan feature, antara lain:

1. Mengandung segi human interest

Tulisan feature memberikan penekanan pada fakta-fakta yang dianggap mampu menggugah emosi - menghibur, memunculkan empati dan keharuan. Dengan kata lain, sebuah feature juga harus mengandung segi human interest atau human *touch* - menyentuh rasa manusiawi. Karenanya, feature termasuk kategori soft news (berita ringan) yang pemahamannya lebih menggunakan emosi. Berbeda dengan hard news (berita keras), yang isinya mengacu kepada dan pemahamannya lebih banyak menggunakan pemikiran.

2. Mengandung unsur sastra

Satu hal penting dalam sebuah feature adalah ia harus mengandung unsur sastra. Feature ditulis dengan cara atau gaya menulis fiksi. Karenanya, tulisan feature mirip dengan sebuah cerpen atau novel—bacaan ringan dan menyenangkan—namun tetap informatif dan faktual. Karenanya pula, seorang penulis feature pada prinsipnya adalah seorang yang sedang bercerita.

Jadi, feature adalah jenis berita yang sifatnya ringan dan menghibur. Ia menjadi bagian dari pemenuhan fungsi menghibur (entertainment) sebuah surat kabar.

2.5.2 Karakteristik Feature

1. Kreatif

Memungkinkan penulis “mencipta” sebuah cerita (dengan teknik berkisah), namun bukan cerita fiktif. Laporan feature harus mengkreasikan sudut pandang penulis berdasarkan riset terhadap fakta-fakta yang telah ditelusuri.

2. *Subjectif*

Dengan penggunaan model aku, memungkinkan penulis memasukkan emosi dan pikirannya. Sangat mungkin menggunakan sudut pandang orang pertama, atau “saya” dengan emosi campur nalar, sebagai cara mendapatkan fakta-fakta.

3. Informatif

Feature memang terkadang tidak memiliki nilai berita. Ia justru cenderung memberi nilai informasi mengenai situasi/aspek kehidupan. Materi laporan tentang hal yang ringan, namun berguna bagi masyarakat. Seperti situasi saat peristiwa terjadi dan tidak diliput media lain.

4. Menghibur

Bahan feature dengan sengaja dicarikan dari cerita yang eksklusif dan ditulis secara mendalam (indepth), termasuk aspek humor yang menyertainya. Laporan harus berwarna-warni terhadap berita-berita rutin seperti pembunuhan, selingkuh, bencana alam dll, sehingga pembaca larut dalam kesedihan atau malah tertawa terbahak-bahak.

5. Awet / Tidak Dibatasi Waktu (unperishable)

Berita bisa basi dalam 24 jam, tapi feature tak akan pernah basi bahwa feature tidak lapuk dimakan deadline, karena topiknya dibahas secara mendalam.

2.5.3 Jenis-jenis Feature

a. Feature Berita

Yaitu suatu feature yang lebih banyak mengandung unsur beritanya, dan berhubungan dengan peristiwa aktual yang menarik perhatian khalayak. Feature ini biasanya adalah merupakan pengembangan dan pendalaman (News analysis) dari sebuah Straight News atau issue yang masih menjadi perhatian publik.

b. Feature Opini

Feature jenis inipun biasanya terkait secara langsung atau tidak langsung dengan isu-isu yang masih aktual tentang sebuah peristiwa, sebuah ide/gagasan, atau sebuah statemen (pernyataan) orang penting, dan lain-lain. Bisa juga termasuk ke dalam jenis ini adalah artikel tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fenomena kehidupan sosial-ekonomi, politik, kebudayaan, kesusteraan, dan lain-lain.

c. Feature Human Interest

Yaitu Feature yang muatan isinya langsung dapat menyentuh rasa perikemanusiaan pembaca, seperti kegembiraan, kejengkelan, bahkan

kebenciannya. Misalnya, cerita tentang penjaga mayat di rumah sakit, kehidupan seorang petugas kebersihan di jalanan, liku-liku kehidupan seorang guru di daerah terpencil, suka-duka menjadi dai di wilayah pedalaman, atau kisah seorang penjahat yang dapat menimbulkan kejengkelan.

d. Feature Profil Tokoh (biografi)

Feature biografi atau tentang riwayat perjalanan hidup seseorang, terutama kalangan tokoh seperti pemimpin pemerintahan dan masyarakat, public figure, atau mereka yang selalu mengabdikan hidupnya untuk negara, bangsa, atau sesuatu yang bermanfaat bagi peradaban umat manusia, senantiasa mendapat tempat yang terhormat di berbagai perpustakaan kampus dan sekolah di seluruh dunia. Misalnya, riwayat hidup seorang tokoh yang meninggal, tentang seorang yang berprestasi, atau seseorang yang memiliki keunikan sehingga bernilai berita tinggi. Itu sebabnya, kita bisa menuliskan tentang profil para pemimpin Islam di masa lalu, misalnya. Atau kita juga bisa cerita tentang kisahnya al-Khawarizmi, ilmuwan muslim yang menemukan angka nol.

e. Feature Perjalanan/Petualangan

Feature ini biasanya ditulis oleh pelaku perjalanan atau petualangan secara langsung atau tak langsung. Tulisan ini mengungkap laporan kisah perjalanan, fakta-fakta yang ditemui, dan kesan-kesan yang dirasakan selama perjalanan itu. Feature yang mengajak pembaca, pendengar, atau pemirsa untuk mengenali lebih dekat tentang suatu kegiatan atau tempat-tempat yang dinilai memiliki daya tarik tertentu. Dalam Feature jenis ini, subjektivitas penulis sangat menonjol dengan sudut pandang “aku” atau “kami”. Misalnya, tentang perjalanan menunaikan ibadah haji.

f. Feature Sejarah

Feature ini bercerita tentang fakta-fakta sejarah peristiwa dan tokoh masa lampau di suatu daerah atau tempat. Berbagai tempat dan peninggalan bersejarah, sejak ribuan tahun silam hingga satu abad terakhir, baik dalam lingkup internasional dan nasional maupun dalam lingkup regional dan local, senantiasa menjadi objek cerita feature yang amat menarik. contohnya tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan RI, peristiwa Keruntuhan Khilafah Islamiyah, sejarah tentang Istana al-Hamra dan benteng Granada. ‘Melongok’ kejayaan Islam di masa lalu. Sejarah tentang kekejaman tentara Salib saat membantai kaum muslimin, sejarah pertama kali Islam masuk ke Indonesia dan sebagainya. Feature sejarah yang baik, mampu membawa pembacanya ke masa silam. Seolah para pembaca ikut masuk ke dalam peristiwa sejarah yang dibacanya.

g. Feature Tips

Feature ini dikenal juga dengan informasi *how to do it*. Misalnya tentang memasak, merangkai bunga, membangun rumah, seni mendidik anak, panduan memilih perguruan tinggi, cara mengendarai bajaj, teknik beternak bebek, seni melobi calon mertua dan sebagainya.

2.5.4 Fungsi Feature

Dengan kedudukan yang sangat penting dan tak tergantikan tersebut, maka fungsi feature mencakup lima hal :

1. Sebagai pelengkap sekaligus variasi sajian berita langsung (straight news)
2. Pemberi informasi tentang situasi, keadaan, atau peristiwa yang terjadi
3. Penghibur atau sarana rekreasi dan pengembangan imajinasi yang menyenangkan
4. Wahana pemberi nilai dan makna terhadap suatu keadaan atau peristiwa
5. Sarana ekspresi yang paling efektif dalam mempengaruhi khalayak.
6. Syarat menjadi penulis feature

7. Memiliki imajinasi yang kuat dalam membaca masalah ataupun peristiwa yang memungkinkan dia menemukan kisah yang mengena dihati publik
8. Punya keteraturan dalam berpikir
9. Punya kemampuan untuk research
10. Memiliki keterampilan (cerdik) dalam menentukan polatulisan atau struktur sehingga laporan itu jelas dan memikat
11. Pandai berbahasa baik dan benar, serta kreatif menggunakan katadan menyusun kalimat
12. Memiliki kemampuan observasi yang tajam
13. Punya pengetahuan umum yang luas
14. Memerlukan dukungan perpustakaan dan dokumentasi yang baik(lengkap)
15. Jujur.

Sumber : Morissan, M.A. Manajemen Media Penyiaran : Program Siaran.
Jakarta: Kencana,2008.

2.6 Menulis

Menulis merupakan kegiatan berupa penuangan ide/gagasan dengan kemampuan yang kompleks melalui aktivitas yang aktif produktif dalam bentuk simbol huruf dan angka secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Kemampuan menulis ini bersifat aktif dan produktif di dalam menghasilkan tulisan yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan latihan secara terus-menerus.

2.7 Menulis dengan Tangan

Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara. Menulis biasa dilakukan pada kertas dengan menggunakan alat-alat seperti pena atau pensil dengan mengandalkan kinerja tangan secara langsung dengan melakukan tekanan- tertentu di atas media kertas, agar dapat membentuk sebuah huruf atau kalimat. Menulis dilakukan hampir setiap hari seperti

disekolah, saat kuliah, perkantoran, maupun dimana saja yang terdapat kegiatan menulis. Dari anak usia dini hingga orang dewasa pun melakukannya.

2.8 Perkembangan menulis dari masa ke masa

1. Masa Sejarah (3000 SM s.d 1400 M)

Perkembangan tulisan semakin maju pada masa sejarah, mulai ditemukannya abjad fonetik, kertas sebagai media penulisan yang mudah dibawa, hingga cara pencetakan buku. Pada masa ini, informasi belum disebarkan secara massal. Pada tahun 3000 SM Untuk pertama kalinya, ditemukan tulisan yang digunakan oleh bangsa Sumeria dengan menggunakan simbo-simbol yang dibentuk dari piktograf. Simbol ini mempunyai bentuk bunyi yang cara penyebutannya berbeda sehingga dapat disimpulkan bahwa bangsa Sumeria telah mengenal bahasa dan tulisan pada masa itu. Selain itu, terdapat tulisan hieroglif yang dikembangkan oleh orang-orang Mesir. Kemudian pada tahun 1774 SM Orang-orang Yunani memperkenalkan sistem penulisan dari kiri kekanan dengan memakai abjad fonetik. Dengan semakin berkembangnya informasi dan komunikasi ,orang-orang suriah menerbitkan ensiklopedi pertama pada tahun 1270 SM. Orang-orang Yunani juga menggunakan merpati sebagai sarana penyampaian informasi atau pos serta mendirikan perpustakaan pertama pada tahun 530 SM. Pada tahun 500 SM Alat tulis pertama di dunia yang mudah dibawa ke mana-mana diciptakan di Mesir, yaitu dari papirus yang menyerupai kertas. Serat dipohon Papirus digunakan sebagai media penulisan yang lebih kuat dan fleksibel dibandingkan dengan lempengan tanah liat yang digunakan sebelumnya. Pada tahun 105 SM Tsai Lun dari Cina menemukan kertas. Kertas yang ditemukan oleh bangsa Cina pada masa ini adalah cikal bakal kertas yang kita gunakan sekarang. Kertas dibuat dari serat bambu yang dihaluskan, disaring, dicuci, kemudian diratakan, dan dikeringkan. Satu abad kemudian mulai diciptakan buku seperti jaman sekarang. kemudian

alat cetak pertama diciptakan pada tahun 305 M di Cina yang terdiri atas lempengan kayu berukir yang kemudian dipakai untuk menerakan isinya ke atas kertas. Sistem pencetakan ini dilakukan dengan menggunakan blok kayu yang ditorehkan dan dilumuri oleh tinta atau yang kita kenal sekarang dengan sistem Csp.

2. Masa Modern (1400M - sekarang)

Pada masa ini terjadi kemajuan yang berarti pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pada tahun 1455 Johann Gutenberg mengembangkan mesin cetak yang menggunakan plat huruf terbuat dari besi dalam bingkai yang terbuat dari kayu dan dapat diganti-ganti. Pada tahun 1714, Henry Mill dari Inggris menciptakan mesin ketik. Ia memperoleh hak paten dan diakui sebagai pencipta mesin ketik modern. Pada tahun 1830, Augusta Lady Byron menulis program komputer yang pertama bekerjasama dengan Charles Babbage menggunakan ide mesin Analytical. Peralatan ini didesain untuk mampu memasukkan data, mengolah data, dan menghasilkan bentuk keluaran dalam sebuah kartu. Mesin ini dikenal sebagai bentuk komputer digital yang pertama walaupun cara kerjanya lebih bersifat mekanis daripada bersifat digital. Tahun 1837 Samuel Morse mengembangkan telegraf dan bahasa kode Morse bersama Sir William Cook dan Sir Charles Wheatstone yang dikirim secara elektronik antara dua tempat yang berjauhan melalui kabel yang menghubungkan kedua tempat tersebut.

Pengiriman dan penerimaan informasi ini mampu dikirim dan diterima pada saat yang hampir bersamaan waktunya penemuan ini memungkinkan informasi dapat diterima dan digunakan secara luas oleh masyarakat tanpa dirintangi oleh jarak dan waktu.

Tahun 1972 Pada masa ini Ray Tomlinson menciptakan program E-mail pertama yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh menggunakan teks. E-mail dapat dikatakan sebagai surat elektronik. Tahun

1973-1990 Istilah internet diperkenalkan dalam sebuah paper mengenai TCP/IP kemudian dilakukan pengembangan sebuah protokol jaringan yang kemudian dikenal dengan nama TCP/IP yang dikembangkan oleh grup dari DARPA. Pada tahun 1981 National Science Foundation mengembangkan Backbone yang disebut CSNET dengan kapasitas 56 Kbps untuk setiap institusi dalam pemerintahan. Kemudian pada tahun 1986 IETF mengembangkan sebuah server yang berfungsi sebagai alat koordinasi diantaranya: DARPA, ARPANET, DDN, dan Internet Gateway.

2.9 Menulis Tangan di Era Digital

Era digital yang serba *real time*, tulis menulis pesan didominasi ketikan keyboard "qwerty". Lalu bagaimana dengan posisi tulisan tangan yang memakai pena atau pensil? Budayawan Bandung, Hawe Setiawan mengatakan, tulisan tangan tradisional, yakni menulis dengan pena di atas kertas, menjadi salah satu tradisi yang tereduksi di era digital dewasa ini. Di era ini orang mulai banyak yang beralih mengetik tulisan di handphone, tablet, maupun laptop. Meski demikian, dosen sastra Universitas Pasundan ini mengatakan, esensi tulisan tangan tidak akan punah dan masih relevan. Bahkan, kelebihan-kelebihan yang ada pada tulisan tangan tidak akan tergantikan ketikan di handphone maupun komputer. Menulis dengan tangan menuntut orang lebih banyak berpikir, mengingat, dan berimajinasi, menurutnya.

Editor dan juga penerjemah sastra ini mengakui, ada perbedaan mendasar antara mencatat dengan tangan dan mencatat dengan ketikan. Misalnya pemahaman suatu seminar atau diskusi akan lebih mendalam saat mencatat dengan tangan daripada mencatat dengan cara mengetik. Beliau meyakini ada semacam sinkronisasi antara gerak tangan yang mencatat dan pikiran. Surat atau catatan berisi tulisan tangan diyakini mengandung karakter si penulisnya. Satu hal yang disepakati umum, bahwa tulisan tangan tak bisa digantikan ketikan ketika tulisan tersebut bersifat privat, misalnya surat cinta. Karena mengirim surat berisi tulisan

tangan sama dengan mengirimkan tubuh ke tujuan. Itu sebabnya surat cinta sulit digantikan email, atau sms. Beliau menuturkan, sebelum kejayaan internet dan teknologi gadget, tulisan tangan memiliki fungsi tersendiri di masyarakat. Orang yang bisa menulis dipandang cendekia atau priyai.

Selanjutnya tradisi tulisan tangan sendiri melahirkan tradisi lainnya di antaranya seni menulis indah hingga kaligrafi, seni melipat kertas surat, hingga melatih kesabaran menunggu di kantor pos. Menulis surat dengan tulisan tangan yang dikirim melalui pos menjadi salah satu tradisi yang tereduksi di era digital. peran pos sebagai jasa penyampai pesan sudah digantikan teknologi handphone dan internet.

Saat ini, teknologi internet menimbulkan transformasi besar dalam kehidupan manusia. Transformasi ini memunculkan budaya baru. Pesan yang dikirim di era digital bisa tiba seketika. Tidak ada lagi proses mengirim surat yang panjang, tidak perlu lagi tergantung pada jadwal pengiriman surat yang dibuat kantor pos. Birokrasi dipangkas, jarak, ruang dan waktu makin ringkas. Di masa lalu, kita masyarakat tidak mungkin bisa mengirim surat jam 7 malam. Kita harus menunggu kantor pos buka. Kini, era teknologi digital masyarakat, menjadi real time, kapan pun bisa dilakukan. Istilah real time sendiri muncul di era digital ini sebagai pengganti istilah time sebelumnya. Di zaman real time segala sesuatu dituntut serba cepat, banyak orang yang terburu-buru demi efisiensi. Jika sebelum era internet kita mengutamakan proses dan keindahan, sekarang kita mengutamakan efisiensi. Tak ada lagi seni menulis indah dan melipat surat.

2.10 Hand Lettering

Menggambar huruf atau *hand lettering* kembali populer beberapa tahun terakhir, khususnya sejak sosial media menjadi tempat manusia untuk saling berinteraksi. Media sosial berbagi gambar seperti *facebook*

dan *instagram*, menjadi ajang pameran keunikan dan keindahan *hand lettering* ini (tribunjateng.com).

Keunikan *hand lettering* ini terletak pada seni penggabungan gambar dan huruf, yang dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan verbal, namun memiliki nilai artistik. *Hand lettering* ini berbeda dengan karya seni kaligrafi

2.11 Kaligrafi

Kaligrafi adalah suatu ilmu yang memperkenalkan bentuk-bentuk huruf tunggal, letak-letaknya dan cara-cara penerapannya menjadi sebuah tulisan yang tersusun. Atau apa-apa yang ditulis di atas garis-garis sebagaimana menulisnya dan membentuknya mana yang tidak perlu ditulis, mengubah ejaan yang perlu diubah dan menentukan cara bagaimana untuk mengubahnya

Sedangkan pengertian kaligrafi menurut Situmorang yaitu suatu corak atau bentuk seni menulis indah dan merupakan suatu bentuk keterampilan tangan serta dipadukan dengan rasa seni yang terkandung dalam hati setiap penciptanya. Kaligrafi merupakan seni arsitektur rohani, yang dalam proses penciptaannya melalui alat jasmani. Kaligrafi atau *khath*, dilukiskan sebagai kecantikan rasa, penasehat pikiran, senjata pengetahuan, penyimpan rahasia dan berbagai masalah kehidupan. Oleh sebagian ulama disebutkan “khat itu ibarat ruh di dalam tubuh manusia. <https://perubahangenerasi.com/perihal/pengertian-dan-sejarah-perkembangan-kaligrafi-di-dunia-islam/> (diakses pada tanggal 17 Desember pukul 09.34)

2.12 Pengarah Acara

Pengarah acara (PA) atau Program Director (PD) merupakan salah satu profesi yang menjadi perhatian dalam dunia penyiaran, karena dalam suatu produksi acara televisi tidak akan berjalan jika tidak mempunyai

seorang pengarah acara. Dalam sebuah produksi program acaraperan seorang pengarah acara begitu dominan karena menentukan hasil akhir baik dari segi artistik maupun teknis produksinya. Pada program tayangan istilah pengarah acara menurut kamus film diartikan sebagai seorang yang memegang tanggung jawab tertinggi terhadap aspek kreatif baik yang bersifat penafsiran maupun teknik pada pembuatan sebuah karya program audiovisual. Disamping mengatur permainan *acting* dan dialog, PA juga menetapkan posisi kamera, suara, prinsip penata cahaya serta segala aspek pendukung yang mempunyai efek dalam produksi sebuah program secara utuh dan dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pengarah acara meliputi aspek teknis, artistik, dan content.

2.13 Tugas Pengarah Acara

Adapun tugas pokok pengarah acara dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi adalah sebagai berikut :

- a. Pra produksi
 - Melakukan pertemuan perencanaan produksi dan mencatat hasilnya
 - Melakukan observasi ke lokasi-lokasi yang akan dijadikan tempat untuk produksi
 - Melakukan pendekatan produksi dan mendiskusikannya bersama Produser
 - Melakukan kerjasama dengan Produser dan penulis naskah jika ada pengembangan naskah
 - Mendiskusikan hasil pertemuan produksi dengan kru mengenai hal-hal yang harus dipersiapkan selama produksi
 - Membuat konsep dekorasi dan artistik
 - Melakukan perencanaan simulasi atau latihan pengambilan gambar dan pergerakan kamera

- Mengunjungi dan mendiskusikan jadwal produksi kepada narasumber
- Mengatur jadwal produksi yang kemudian diumumkan kepada semua kru melalui unit manager.

b. Produksi

- Memimpin jalannya produksi secara keseluruhan
- Mengarahkan penempatan kamera agar sesuai dengan gambar yang diinginkan
- Mengarahkan penempatan narasumber maupun talent yang berkaitan dengan penempatan kamera
- Melakukan pengecekan gambar apakah sudah mencukupi atau mengambil gambar ulang setelah selesai shooting

c. Pasca Produksi

- Memimpin pelaksanaan editing
- Menentukan pemakaian ilustrasi musik dan jenis huruf
- Memilih dan menentukan gambar yang akan digunakan
- dalam proses editing

2.14 Ruang Lingkup Pengarah Acara

Pengarah acara merupakan orang yang bertugas menginterpretasikan naskah produser menjadi suatu bentuk dan susunan gambar dan suara. Pemikiran seorang pengarah acara harus sejalan dengan Produser dan Penulis Naskah. Bagaimana seorang pengarah acara dapat mengarahkan acara agar produksi acara tersebut berjalan dengan lancar.

Adapun perintah seorang Pengarah Acara adalah sebagai berikut :

Mengarahkan suatu acara kuncinya adalah pengorganisasian dan komunikasi. Pastinya dalam mengarahkan sebuah program diwarnai dengan aksi tegang, frustrasi, bahkan emosi agar bagaimana suatu karya yang dihasilkan sesuai dengan naskah dan ekspektasi seorang pengarah acara. (Balai Diklat LPP TVRI)

Aturan yang harus diperhatikan dari seorang pengarah acara adalah bahasa yang jelas dan tepat. Oleh karena itu penulis harus mengetahui bahasa-bahasa yang dipakai oleh seorang pengarah acara. Namun perlu diingat bahwa bahasa pengarah acara berbeda antara stasiun televisi yang satu dengan yang lainnya. Pengarah acara (PA) senantiasa memberikan aba-aba “siap” sebelum memberikan aba-aba “eksekusi” untuk melaksanakan perintah. Hal ini memberikan kerabat kerja atau kru lain untuk mempersiapkan diri.

Berikut bahasa-bahasa yang dipakai sorang pengarah acara adalah sebagai berikut:

a. *STANDBY*

Aba-aba untuk meminta kepada seluruh kru maupun talent atau pembawa acara untuk mempersiapkan diri dalam memulai sebuah acara/program yang akan berlangsung.

b. *ACTION*

Aba-aba untuk artis, talent, pembawa acara untuk memulai adegan atau aksinya sesuai dengan naskah.

c. *TAKE “ON”*

Aba-aba untuk kameramen sebagai tanda gambarnya diambil, biasanya produksi program menggunakan sistem multi kamera.

d. *CUT*

Perintah untuk memotong adegan atau untuk menghentikan adegan yang sedang berlangsung.

e. *BUNGKUS / CLEAR*

Komando sebagai isyarat bahwa seluruh kegiatan produksi telah usai. Dapat berarti proses pengambilan gambar pda satu scene telah usai atau pengambilan gambar pada satu lokasi telah usai, dan diteruskan ke lokasi berikutnya.